MARAUDER

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus, ZX Spectrum 128, ZX Spectrum +2 and ZX Spectrum +3
Amstrad CPC 464, CPC 664 anc CPC 6128 — Commodore 64 and 128

SCENARIO

In aeons past a cruel and despotic civilisation stole the Jewels of Ozymandius and buried them deep beneath the multiple defences on the planet Mergatron where they have remained pulsating strangely to the present day.

Now with the crude civilisation long decayed and cracked the creaking auto-defences of Mergatron swept low with the sands of time wind thunderously into action at any hint of intrusion. And you, Captain C. T. Cobra with your lone Marauder Battlecar are determined to retrieve the Jewels from eternity's remorseless grip.

Airborne drones scream low overhead, their bouncing bombs pitching and blasting. The desert sand kicks in your face as your Marauder skids squat and ugly, its massive laser cannon crash-firing the defences to oblivion. Spinning eyepods close you down and electro-hoverers spit fire as seeker missiles shudder over the horizon. Wheels spin and screech as your Battlecar heaves to confront the pursuers.

With energy levels dropping you scan desperately beyond the aliens. You spot a distant weapon beacon. Can you battle to the beacon to recharge your besieged craft?

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum Cassette

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus or ZX Spectrum 128 with cassette player, ZX Spectrum +2

You are advised to disconnect all hardware from the rear edge connector with the exception of your joystick interface (if any). When using a Sinclair Interface 2 or the ZX Spectrum +2 plug the appropriate joystick into port 1. Unless using a ZX Spectrum +2 connect a cassette player to the computer in the usual manner. Rewind the cassette if necessary, enter LOAD " " on the computer keyboard and press the ENTER key. Press the Play key on the cassette player. The game takes a few minutes to load.

Spectrum Disc

ZX Spectrum +3

You are advised to disconnect all hardware from the rear edge connector with the exception of your joystick interface (if any). Place the disc in the drive and press the ENTER key.

Amstrad Cassette

Amstrad CPC 464
Amstrad CPC 664 or Amstrad CPC 6128 with cassette player and suitable leads.

Amstrad CPC 664 and CPC 6128 users should connect a cassette player to the computer and enter |tape and press the ENTER key. Place the cassette in the player, rewind if necessary and press the CTRL and ENTER keys. Press the Play key on the cassette player and then any key on the computer keyboard. The game takes a few minutes to load.

Amstrad Disc

Amstrad CPC 6128 or Amstrad CPC 664
Amstrad CPC 464 with disc drive

Amstrad CPC 464 users should connect a disc drive to the computer and enter |disc and press the ENTER key. Place the disc in the drive and enter run "disc and press the ENTER or RETURN key. The game takes a few seconds to load.

Commodore Cassette

Commodore 64 or Commodore 128 with suitable cassette player.

You are advised to disconnect all hardware from your computer. Connect the cassette player to the computer, place the cassette in the player and rewind if necessary. Press the SHIFT and RUN/STOP keys on the computer keyboard and press the Play key on the cassette player. The game takes a few minutes to load.

Commodore Disc

Commodore 64 or Commodore 128 with disc drive.

You are advised to disconnect all hardware from your computer. Connect the disc drive to the computer and place the disc in the drive Enter LOAD "*", 8, 1 and press the RETURN key. The game takes a few seconds to load.

CONTROLS

Commodore:	Joystick only		
Spectrum:	Keyboard or Kempston, Sinclair or Cursor joystick (auto detected when FIRE pressed).		
Amstrad:	Use either keys or joystick.		
Title page:	Select music or sound FX – F1 (Commodore and Amstrad) or 1 (Spectrum)		
During Game:	Joystick	Keys	Action
	Left	O	Move left
	Right	P	Move right
	Up	Q	Move up
	Down	A	Move down
	Fire	M	Fire laser cannon
	Space	Space	Activate smart bomb
To pause:	RUN/STOP (Commodore) or ENTER (Spectrum and Amstrad)		
To quit game:	Q (Commodore) or Q (Spectrum and Amstrad)		

GAMEPLAY

Manoeuvre your Battlecar through each zone destroying as many of the defence systems as you can while avoiding the flak from the Atomic disruptors and Molotov cocktails and dodging deadly winder missiles and other destructive devices. You start the game with 3 smart bombs which are activated by pressing the space bar.

Along the way you will come across the glowing defence beacons which when shot will either help or hinder your progress depending on the colour they are when hit. The colours are:

RED:	Extra smart bomb – destroys all ships on the screen
YELLOW:	Shields – your ship is invincible for 10 seconds
CYAN:	Win a life
BLUE:	Control reversal
PURPLE:	Lose a life
GREEN:	Laser jammed – you are defenceless for 10 seconds

At the end of each level the defences throw everything they've got at you. If you survive you are transported to the next zone.

CREDITS

Game designed and programmed by Arcanum Software Developments. Spectrum and Amstrad versions by Keith Burkhill, Graphics by Steve Crow (Commodore) and Rory Green (Spectrum and Amstrad). Music by Barry Leitch (Commodore) and Dave Rodgers (Spectrum and Amstrad)

Our policy is one of constant improvement. Therefore, we reserve the right to modify any product without notice.

Hewson Consultants Ltd
56B Milton Park
Milton
Abingdon
Oxon
OX14 4RX

HEWSON

MARAUDER

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus, ZX Spectrum 128, ZX Spectrum +2 et ZX Spectrum +3
Amstrad CPC 464, CPC 664 et CPC 6128
Commodore 64 et 128

SCENARIO

Dans un passé très lointain, une civilisation cruelle et despotique déroba les Bijoux d'Ozymandius et les enterra profondément sous les multiples défenses de la planète Mergatron où ils continuent à émettra des pulsations à ce jour.

A présent que cette civilisation brutale a dépéri et craqué, les auto-defenses grinçantes de Mergatron, érodées par les sables du temps, se mettent rageusement en action à la moindre suspicion d'une intrusion, Et vous, le capitaine C. T. Cobra, êtes déterminé, à bord de votre Battlecar (voiture de combat) Marauder, à libérer les Bijoux des griffes implacables de l'éternité.

Des drones volant à basse altitude rugissent au-dessus de votre tête et lâchent des bombes bondissantes qui explosent. Le sable du désert vous martèle le visage pendant que votre Marauder glisse, lourd et hideux, son immense canon laser faisant feu sur les défenses et les anéantissant. Des cosses tournoyantes se rapprochent de vous et des électro-voltigeurs crachent du feu, tandis que des missiles à têtes chercheuses tremblent à l'horizon. Les roues de votre Battlecar tournent et grincent pendant qu'il avance lourdement pour affronter les poursuivants.

Alors que les niveaux d'énergie descendent, vous scrutez désespérément l'espace derrière les extra-terrestres. Vous repérez au loin un phare d'armes. Pouvez-vous l'atteindre pour recharger votre vaisseau assiégé?

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Spectrum Cassette

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus ou ZX Spectrum 128 avec enregistreur à cassettes, ZX Spectrum +2

Il vous est conseillé de débrancher tout hardware du connecteur latéral à l'exception de votre interface de manche à balai (s'il y en a un). Si vous utilisez une Sinclair Interface 2 ou le ZX Spectrum +2, branchez le manche à balai approprié sur l'entrée 1. A moins que vous utilisiez un ZX Spectrum +2, reliez un enregistreur à cassettes à l'ordinateur de la manière habituelle. Réembobinez la cassette si nécessaire, entrez LOAD " " sur le clavier de l'ordinateur et appuyez sur la touche ENTER. Appuyez sur la touche PLAY sur l'enregistreur à cassettes. Le jeu met quelques minutes pour se charger.

Spectrum Disque

ZX Spectrum +3

Il vous est conseillé de débrancher tout hardware du connecteur latéral à l'exception de votre interface de manche à balai (s'il y en a un). Introduisez le disque dans le lecteur et appuyez sur la touche ENTER.

Amstrad Cassette

Amstrad CPC 464
Amstrad CPC 664 ou Amstrad CPC 6128 avec enregistreur à cassettes et fils appropriés.

Les utilisateurs d'Amstrad CPC 664 et CPC 6128 devraient relier un enregistreur à cassettes à l'ordinateur et taper 1 tape puis appuyer sur la touche ENTER. Placez la cassette dans le lecteur, réembobinez si nécessaire et appuyez sur les touches CTRL et ENTER. Appuyez sur la touche PLAY sur l'enregistreur à cassettes puis sur une touche quelconque sur le clavier de l'ordinateur. Le jeu met quelques minutes pour se charger.

Amstrad Disque

Amstrad CPC 6128 ou Amstrad CPC 664
Amstrad CPC 464 avec lectuer de disques.

Les utilisateurs d'Amstrad CPC 464 devraient relier un lecteur de disques à l'ordinateur et taper 1 disc puis appuyer sur la touche ENTER. Placez le disque dans le lecteur et tapez run "disc puis appuyez sur la touche ENTER ou sur RETURN. Le jeu net quelques secondes pour se charger.

Commodore Cassette

Commodore 64 ou Commodore 128 avec enregistreur à cassettes approprié.

Il vous est conseillé de débrancher tout hardware de votre ordinateur. Reliez l'enregistreur à cassettes à l'ordinateur, placez la cassette dans l'enrigistreur et réembobinez si nécessaire. Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP sur le clavier de l'ordinateur et appuyez sur la touche PLAY de l'enregistreur à cassettes. Le jeu met quelques minutes pour se charger.

Commodore Disque

Commodore 64 ou Commodore 128 avec lecteur de disques.

Il vous est conseillé de débrancher tout hardware de votre ordinateur Reliez le lecteur de disques à l'ordinateur et placez le disque dans le lecteur. Entrez LOAD "*", 8, 1 et appuyez sur la touche RETURN. Le jeu met quelques seconds pour se charger.

LES COMMANDES

Commodore:	Manche à balai seulement.		
Spectrum:	Clavier ou Kempston, Manche à balai Sinclair ou Curseur (auto-détecté quand le bouton FEU est appuyé).		
Amstrad:	Utilisez soit les touches soit le manche à balai.		
Page de titres:	Sélectionnez musique ou son, FX – F1 (Commodore et Amstrad) ou 1 (Spectrum).		
Pendent le Jeu:	Manche à Balai	Touches	Action
	Gauche	O	Bougez vers la gauche
	Droite	P	Bourgez vers la droite
	Haut	Q	Bourgez vers le haut
	Bas	A	Bourgez vers le bas
	Feu	Espace	Faites feu avec canon laser
Pour Pause:	RUN/STOP (Commodore) ou ENTER (Spectrum et Amstrad		
Pour Quitter:	Q (Commodore) ou 0 (Spectrum et Amstrad)		

LE JEU

Vous manoeuvrez votre Battlecar à travers chaque zone, detruisant autant de systèmes de défense que vous pouvez tout en évitant le tir des perturbateurs Atomiques et cocktails Molotov ainsi que les missiles qui serpentent et autre engins destructeurs. Vous commencez le jeu avec trois bombes spéciales en appuyant la barre d'espacement.

Sur le chemin, vous rencontrerez les phares de défense lumineux qui, lorsque vous les abattez, aideront ou entraveront votre progression selon la couleur qu'ils avaient quand ils on été atteints. Les couleurs sont:

ROUGE:	Bombe Spéciale supplémentaire – détruit tous les vaisseaux sur l'écran.
JAUNE:	Boucliers – votre vaisseau est invincible pendant 10 secondes.
BLEU-VERT:	Vous gagnez une vie.
BLEU:	Renversement des commandes.
VIOLET:	Vous perdez une vie.
VERT:	Laser bloqué – vous êtes sans défence pendant 10 secondes.

A la fin de chaque niveau, les défenses lancent tout ce qu'ells ont sur vous. Si vous arrivez à survivre, vous serez transporté à la zone suivante.

GENERIQUE

Jeu conçu et programmé par Arcanum Software Developments. Versions Spectrum et Amstrad de Keith Burkhill. Graphisme de Steve Crow (Commodore) et Rory Green (Spectrum et Amstrad).

Nous avons politique d'amélioration constante. Nous nous réservons donc le droit d'apporter des modifications à tout produit sans préavis.

Hewson Consultants Ltd
56B Milton Park
Milton
Abingdon
Oxon
OX14 4RX

HEWSON